# Supporto decisionale in caso di malessere, sanguinamento e infortunio

## Malessere (nausea, difficoltà respiratorie, vertigini, crampi e simili)

1) Continuare a giocare
2) Concedere il game e usufruire dell'intervallo di 90 secondi
3) Concedere la partita (anche in caso di impraticabilità del campo, ad es. in presenza di vomito)

## Sanguinamento/infortunio

- In caso di **sanguinamento** interrompere immediatamente la partita per bloccare la perdita di sangue e coprire la ferita; quindi riprendere a giocare
- In caso di **infortunio**, verificare che si tratti di un infortunio reale

**Come si è verificato il sanguinamento / l'infortunio?**

**Auto-inflitto (senza intervento dell'avversario)**
- **Concedere tempo**
  3 minuti in caso di infortunio
  5 minuti in caso di sanguinamento
- **Serve più tempo?**
  Concedere il game e usufruire dell'intervallo di 90 secondi

**Indotto (intervento accidentale dell'avversario)**
- **Concedere tempo**
  15 minuti
- **Valutare la sanzione**
  Valutare la penalità a seconda dell'entità del coinvolgimento dell'avversario e di un'eventuale negligenza
- **Serve più tempo?**
  Ev. concedere altri 15 minuti

**Inflitto (intervento pericoloso, intenzionale dell'avversario)**
- **Concludere la partita**
- **Sanzioni**
  Partita di penalità

↓

**Partita vinta**

↓

**È possibile proseguire il gioco?**

**No**
Non si riesce a bloccare il sanguinamento.

**Sì**

↓

**Il sanguinamento si ripresenta**

**Se auto-inflitto**
Non concedere altro tempo, concedere il game, usufruire dell'intervallo, riprendere il gioco, altrimenti

**Se non auto-inflitto**
nuova valutazione

↓

**Concedere l'incontro**